



平成23年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年2月7日

上場会社名 コーエーテックホールディングス株式会社
 コード番号 3635 URL <http://www.koeitecmo.co.jp/>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 襟川 陽一
 問合せ先責任者 (役職名) 専務執行役員CFO (氏名) 浅野 健二郎

TEL 045-562-8111

四半期報告書提出予定日 平成23年2月10日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第3四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23年3月期第3四半期	19,474	△11.1	△935	—	△246	—	△91	—
22年3月期第3四半期	21,901	—	△1,842	—	△809	—	△959	—

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
23年3月期第3四半期	△1.06	—
22年3月期第3四半期	△11.12	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
23年3月期第3四半期	73,648	66,031	89.5	760.35
22年3月期	78,702	69,311	87.9	798.02

(参考) 自己資本 23年3月期第3四半期 65,936百万円 22年3月期 69,203百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
22年3月期	—	0.00	—	13.00	13.00
23年3月期	—	0.00	—		
23年3月期 (予想)				20.00	20.00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 無

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	34,500	△0.0	4,000	523.9	4,500	48.9	2,700	3.7	31.14

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 無

4. その他（詳細は、【添付資料】P.3「その他」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 無

新規 一社（社名 ）、除外 一社（社名 ）
（注）当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

（注）簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 無

（注）「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」に記載される四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の有無となります。

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む） 23年3月期3Q 89,769,479株 22年3月期 89,769,479株

② 期末自己株式数 23年3月期3Q 3,051,330株 22年3月期 3,049,987株

③ 期中平均株式数（四半期累計） 23年3月期3Q 86,718,870株 22年3月期3Q 86,313,799株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期報告書のレビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期報告書のレビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	3
2. その他の情報	3
(1) 重要な子会社の異動の概要	3
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	3
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	3
3. 四半期連結財務諸表	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書	6
(3) 継続企業の前提に関する注記	7
(4) セグメント情報	7
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	9

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第3四半期連結累計期間における世界経済は、新興国を中心に景気回復の動きが続く一方で、欧米では景気刺激策の効果もあり緩やかな回復の兆しが見られました。わが国経済につきましても、企業収益の改善を背景に設備投資や個人消費が持ち直しているものの、厳しい雇用情勢が続くなど力強さを欠く展開となりました。

ゲーム業界におきましては、家庭用ゲーム市場がハード・ソフトとも前年実績を下回るなど低調に推移しておりますが、任天堂株式会社が発売を予定する新型携帯機「ニンテンドー3DS」や、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントより次世代携帯型エンタテインメントシステムが発表されるなど、今後は新たな市場の盛り上がりも期待されます。ソーシャルゲーム市場におきましては、大手SNS運営各社が自社サイトを外部のゲーム開発会社にオープン化したことをきっかけに、タイトル数も急増するなど活況を呈しております。今後につきましても、急速に普及が進むスマートフォン向けコンテンツの増加により、一層の市場拡大が見込まれます。

このような経営環境下において、当社ではソーシャルゲーム分野、グローバル市場に対する取り組み強化を目的とした組織再編の実施など、成長に向けた具体的施策を展開してまいりました。主力タイトルの発売が第4四半期に集中していることにより先行投資が発生したため、当社グループの当第3四半期業績は、売上高194億74百万円（前年同期は売上高219億1百万円）、営業損失9億35百万円（前年同期は営業損失18億42百万円）、経常損失2億46百万円（前年同期は経常損失8億9百万円）、四半期純損失91百万円（前年同期は四半期純損失9億59百万円）となりましたが、徹底した経費削減や業務効率の向上に努めた結果、前年同期に対し損失額は大幅に縮小いたしました。

事業の種類別セグメントの状況につきましては以下のとおりです。（前期はのれんの償却費用を各事業に配賦しておりましたが、当期よりセグメント区分を変更したため各事業への配賦は行っておりません。）

ゲームソフト事業 売上高119億55百万円 営業損失14億52百万円

当社が開発し、株式会社バンダイナムコゲームスから12月に発売した「ガンダム無双3」（PS3用、Xbox360用）の販売が好調に推移いたしました。

また、新感覚アクションを採用した「Zi11 0'11」シリーズの最新作「TRINITY Zi11 0'11 Zero」（PS3用）を発売したほか、国内市場にて大ヒットした「北斗無双」を欧米向けにリリースするなど、グローバル市場への商品展開にも積極的に取り組みました。その他、既発売タイトルのリピート販売についても堅調に推移いたしました。

なお、開発費負担が先行したため、営業損失が発生しております。

オンライン・モバイル事業 売上高33億48百万円 営業利益5億円

急成長するソーシャルゲーム市場において当社グループのプレゼンスを高めるべく、当事業にリソースを重点的に投入してまいりました。登録ユーザー数100万人を突破した「100万人の信長の野望」に続き、「100万人の三國志」のサービスを10月より開始し、多くのユーザーを獲得しています。また、育成シミュレーションゲーム「100万人のモンスターファーム」を2011年1月よりサービス開始したほか、今期中に数タイトルの投入を予定しております。

今後につきましては、オンラインゲーム事業で培ったノウハウを活かし、「グローバルソーシャルゲーム」として国際的にビジネスを展開するとともに、普及の進むスマートフォンへの対応も進めてまいります。

オンラインゲーム事業においては、11月に「真・三國無双Online」の拡張パック第2弾「蒼天乱舞」、12月に「信長の野望Online」で初のPS3版拡張パック「新星の章」をリリースし、ご好評いただいております。

オンラインゲーム事業において収益性の改善が進む一方、ソーシャルゲーム事業が新たな収益基盤として利益向上に貢献した結果、黒字転換しております。

メディア・ライツ事業 売上高10億46百万円 営業損失11百万円

10月に「ネオロマンス・イベント "10 YEARS LOVE"」及び「戦国無双 声優奥義 2010秋」、12月に「ネオロマンス・イベント スターライト・クリスマス2010」を開催いたしました。当第3四半期までの累計観客動員数は9万人を突破するなど、イベント事業は底堅く推移しております。しかしながら、在庫の評価を見直したことにより、営業損失が生じました。

SP事業 売上高10億13百万円 営業利益5億21百万円

パチンコ機「CR NINJA GAIDEN」がリリースされたほか、著作権許諾のロイヤリティ売上も伸張いたしました。液晶受託開発につきましても順調に開発が進んだことから、売上・利益とも堅調に推移いたしました。さらなる事業拡大に向け、開発ラインの増強等の施策を積極的に推し進めております。

アミューズメント施設運営事業 売上高22億60百万円 営業利益2億円

イベント等販促活動やゲーム機械の刷新を行い、集客の増加を図りました。また、不採算店舗の整理統合を進めたことにより、収益性も大幅に改善いたしました。今後も効率性向上及び収益力強化に努めてまいります。

その他事業 売上高1億88百万円 営業利益71百万円

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

①資産の部

当第3四半期末における資産合計は、前連結会計年度末と比較して50億53百万円減少し736億48百万円となりました。これは主に、売掛金が21億27百万円、有価証券が28億74百万円それぞれ減少したことによるものであります。

②負債の部

当第3四半期末における負債合計は、前連結会計年度末と比較して17億74百万円減少し76億16百万円となりました。これは主に、買掛金が15億47百万円増加した一方で、未払金が12億48百万円、未払法人税等が14億68百万円それぞれ減少したことによるものであります。

③純資産の部

当第3四半期末における純資産合計は、前連結会計年度末と比較して32億79百万円減少し660億31百万円となりました。これは主に、利益剰余金が配当金の支払等により12億19百万円、その他有価証券評価差額金が16億68百万円それぞれ減少したことによるものであります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

通期の業績予想につきましては、前回公表（平成22年11月8日）いたしました業績予想数値に変更はありません。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

簡便な会計処理

棚卸資産の評価方法

当第3四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、第2四半期連結会計期間末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算定する方法によっております。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

資産除去債務に関する会計基準の適用

第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」（企業会計基準第18号 平成20年3月31日）及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日）を適用しております。これにより、営業損失および経常損失に与える影響は軽微であり、税金等調整前四半期純損失は134百万円増加しております。

3. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,587	6,551
受取手形及び売掛金	6,341	8,469
有価証券	4,705	7,579
商品及び製品	381	529
仕掛品	499	516
原材料及び貯蔵品	84	140
繰延税金資産	531	1,071
その他	2,904	1,685
貸倒引当金	△187	△320
流動資産合計	20,849	26,222
固定資産		
有形固定資産	13,299	13,472
無形固定資産		
のれん	3,172	3,936
その他	830	825
無形固定資産合計	4,003	4,762
投資その他の資産		
投資有価証券	30,501	30,218
敷金及び保証金	968	1,198
破産更生債権等	69	160
繰延税金資産	3,801	2,595
その他	224	232
貸倒引当金	△69	△160
投資その他の資産合計	35,496	34,244
固定資産合計	52,799	52,479
資産合計	73,648	78,702

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,001	1,453
未払金	879	2,128
未払法人税等	545	2,014
賞与引当金	348	536
役員賞与引当金	28	29
返品調整引当金	7	202
売上値引引当金	280	184
ポイント引当金	9	10
その他	1,216	1,488
流動負債合計	6,318	8,049
固定負債		
繰延税金負債	23	37
役員退職慰労引当金	—	473
退職給付引当金	573	585
その他	702	246
固定負債合計	1,298	1,342
負債合計	7,616	9,391
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,000	15,000
資本剰余金	24,640	24,640
利益剰余金	35,295	36,515
自己株式	△2,367	△2,366
株主資本合計	72,569	73,789
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△2,612	△944
土地再評価差額金	△3,101	△3,101
為替換算調整勘定	△918	△539
評価・換算差額等合計	△6,632	△4,585
新株予約権	95	94
少数株主持分	—	12
純資産合計	66,031	69,311
負債純資産合計	73,648	78,702

(2) 四半期連結損益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)
売上高	21,901	19,474
売上原価	16,382	14,502
売上総利益	5,519	4,972
販売費及び一般管理費	7,361	5,907
営業損失(△)	△1,842	△935
営業外収益		
受取利息	1,405	1,465
デリバティブ利益	38	—
その他	489	629
営業外収益合計	1,932	2,094
営業外費用		
有価証券償還損	514	704
為替差損	136	365
その他	249	335
営業外費用合計	899	1,405
経常損失(△)	△809	△246
特別損失		
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	135
特別損失合計	—	135
税金等調整前四半期純損失(△)	△809	△381
法人税、住民税及び事業税	351	437
法人税等還付税額	△132	—
法人税等調整額	△71	△726
法人税等合計	147	△289
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△956	△91
少数株主利益	2	0
四半期純損失(△)	△959	△91

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年12月31日)

	ゲームソフト事業 (百万円)	オンライン・モバイル事業 (百万円)	メディア・ライセンス事業 (百万円)	S P 事業 (百万円)	アミューズメント施設 運営事業 (百万円)	その他の事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	13,648	3,040	1,450	1,152	2,518	91	21,901	—	21,901
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	106	△0	14	—	0	—	120	△120	—
計	13,755	3,039	1,464	1,152	2,518	91	22,021	△120	21,901
営業利益又は営業損失(△)	△1,879	△512	132	355	38	23	△1,842	0	△1,842

(注) 1. 事業の区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各区分の主な製品

- (1) ゲームソフト事業 …………… パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (2) オンライン・モバイル事業 …… オンラインゲーム及び携帯電話用コンテンツの開発、販売、運営
- (3) メディア・ライセンス事業 …… 書籍、CD、DVD、グッズの制作、販売、イベントの企画、運営、キャラクター・コンテンツの権利管理
- (4) S P 事業 …………… 業務用アミューズメント機器の受託開発、関連ロイヤリティ収入
- (5) アミューズメント施設運営事業… ゲームセンター店舗等の運営
- (6) その他の事業 …………… 不動産事業、ベンチャーキャピタル事業

[所在地別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年12月31日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	18,132	2,366	869	532	21,901	—	21,901
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	1,558	193	1	409	2,162	△2,162	—
計	19,691	2,559	870	942	24,064	△2,162	21,901
営業利益又は営業損失(△)	△1,254	△630	18	25	△1,841	△0	△1,842

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

- (1) 北米：米国、カナダ
- (2) 欧州：イギリス
- (3) アジア：韓国、台湾、中国、シンガポール

[海外売上高]

前第3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年12月31日)

	北米	欧州	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	2,504	1,178	813	4,496
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	21,901
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	11.4	5.4	3.7	20.5

(注) 1. 国又は地域は地理的近接度及び事業活動の相互関連性により区分しております。

2. 各区分に属する主な国又は地域

- (1) 北米：米国
- (2) 欧州：イギリス、フランス、ドイツ
- (3) アジア：韓国、台湾、中国

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

[セグメント情報]

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は、ビジネスユニットを基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「ゲームソフト事業」、「オンライン・モバイル事業」、「メディア・ライセンス事業」、「SP事業」及び「アミューズメント施設運営事業」の5つを報告セグメントとしております。

「ゲームソフト事業」は、パソコン用ゲームソフト、家庭用ビデオゲームソフトの開発、販売及び関連書籍の制作、販売を行っております。「オンライン・モバイル事業」は、オンラインゲーム及び携帯電話用コンテンツの開発、運営を行っております。「メディア・ライセンス事業」は、CD、DVD、グッズ等の制作、販売、イベントの企画、運営、キャラクター・コンテンツの権利管理を行っております。「SP事業」は、業務用アミューズメント機器の受託開発を行い、関連ロイヤリティ収入を受取っております。「アミューズメント施設運営事業」は、ゲームセンター店舗等の運営を行っております。

2. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

当第3四半期連結累計期間(自平成22年4月1日至平成22年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント						その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 3
	ゲームソフト	オンライン・ モバイル	メディア・ ライセンス	SP	アミューズ メント施設 運営	計				
売上高										
外部顧客への売上高	11,654	3,348	1,022	1,001	2,260	19,286	188	19,474	—	19,474
セグメント間の内部売上高又は振替高	301	—	23	12	—	337	—	337	△337	—
計	11,955	3,348	1,046	1,013	2,260	19,623	188	19,811	△337	19,474
セグメント利益又は損失(△)	△1,452	500	△11	521	200	△241	71	△169	△765	△935

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△765百万円はのれんの償却額であります。

3. セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

(追加情報)

第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号 平成21年3月27日)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日)を適用しております。

- (5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記
該当事項はありません。